SUPLEMENTOS SUPERJUEGOS • ABRIL 2000

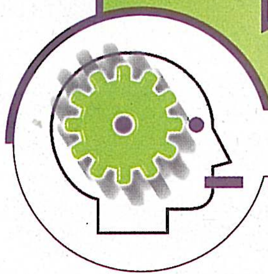
SUPER trucos

PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · GAME BOY COLOR

Descubre el camino que debe seguir Jill para escapar de Raccoon City en la tercera entrega de la saga para PlayStation. También te desvelamos el juego de los mercenarios y todos los secretos.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

16 PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES ... MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO



La ciudad de Raccoon City ha sido tomada por los zombies. Jill, en su huida desesperada, se cuela en un almacén. Allí se encuentra a un hombre e intenta convencerle de que la siga para salir de la ciudad sin conseguirlo. Después de que Jill hable con él, sube por las escaleras y entra en la habitación de salvar. Encontrarás la llave para salir del almacén. Utilízala en la puerta verde de la planta baja y sal al exterior. Cuando abandones el callejón encontrarás un puerta a la izquierda. Entra por ella, nada más subir los escalones Brad Vickers saldrá lanzado de un puerta (si esto no ocurre prueba a abrir la puerta). Introdúcete por donde viste salir a Brad y recoge el bote de gasolina para el mechero. Un cadáver sostiene una escopeta. Ahora sigue el mismo camino que tomó Brad Vickers. Llegarás hasta un bar. La puerta está cerrada por dentro, así que hay que buscar la puerta trasera. Recorre todo el callejón, pasa por una puerta de madera y entrarás en una zona donde verás a Brad huyendo de tres zombies. Persigue a tu compañero. Te encontrarás en el bar. Regístralo y hallarás un mechero (combínalo con la gasolina en el inventario) y munición. Vuelve a salir por la misma puerta que te sirvió de entrada. Al llegar al área donde viste a Vickers luchando con tres zombies, sube las escaleras y gira la derecha. En este callejón, escoge de nuevo la bifurcación hacia la derecha. Al entrar por la puerta y avanzar un poco escucharás a unos zombies golpeando una barricada. Cuando la derriben retrocede y espera a que estén junto al barril de comustible para dispararle y que vuele por los aires. Después inspecciona los cuerpos que hay al final del callejón y utiliza el mechero para quemar la cuerda que cierra la verja. Avanza hasta que halles un lugar en llamas. Acaba con dos perros enloquecidos y llegarás hasta una zona con una puerta a la izquierda. Recupera fuerzas en la habitación para salvar. Al salir entra por la puerta con barrotes y ve hacia la izquierda hasta que topes con la fachada de la comisaría de Raccoon City. Nada más entrar tendrás que tomar un decisión. Luchar contra Nemesis o entrar en la comisaría (CUADRO NEMESIS).



NEMESIS

Si luchas contra Nemesis tienes que inspeccionar el cuerpo de Brad Vickers y recoger su cartera. En ella hay una tarjeta para acceder al ordenador de la comisaría. Ya en el ordenador, te será dado un código para abrir una caja de seguridad con la llave de la oficina STARS. Apunta el número y ve a la sala de evidencias. Si huiste de Nemesis, la tarjeta está en la sala de conferencias del edificio.

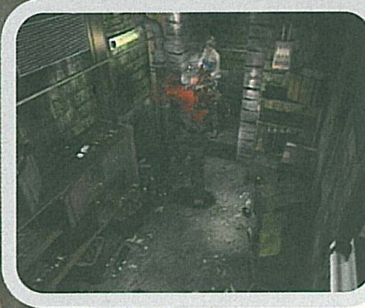














COMISARIA



Una vez tengas el código ve a la sala de evidencias y abre la caja de seguridad para obtener la Llave Emblema. Dirígete hacia la oficina STARS en el segundo piso. Después de registrarla a fondo intenta salir y escucharás un mensaje de Carlos. Ahora abandona la oficina y disponte a salir de la comisaría. Antes tendrás un encuentro con Nemesis, pero la mejor opción será huir a toda prisa hacia el exterior. Ya fuera avanza por la calle hasta alcanzar la puerta que hay nada más pasar una zona en llamas. Continúa y, al traspasar una nueva puerta, encontrarás a la derecha una boca de riego. A la izquierda llegarás a una puerta que accede a una calle bastante amplia con un autobús accidentado. Si te acercas a él verás una entrada qué te conducirá a un garaje. Recoge un cable del capó en el que saltan chispas. Después encamina tus pasos a una sala para salvar partida. Una vez tengas tu inventario en condiciones, sal por la otra puerta de la habitación. Entra por una puerta que hay a la derecha. Te darás cuenta de que te hallas en un zona que parece estar en obras. En una de las paredes podrás recoger el mapa de la zona centro de la ciudad. Nada más encontrar el cuerpo inerte que hay

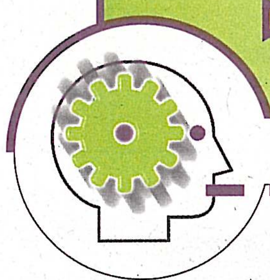












en esta sala aparecerán dos nuevos bichitos, probablemente parientes de los lickers. Acaba con ellos y sal por la otra puerta del edificio. Verás a un nuevo personaje, Carlos, disparando contra un zombie. Es posible encontrarse con él en dos sitios diferentes (CUADRO CARLOS). Nosotros seguiremos por el camino de la puerta que hay a la izquierda. Accederás a un callejón, gira por la calle de la izquierda y hallarás una puerta, a la derecha, con una sala para salvar. Aquí, recoge una manivela oxidada y, cuando hayas terminado, sal y encamínate hacia el fondo de la calle. Atraviesa la puerta y al entrar comprobarás que estás frente a la entrada del City Hall. Ahora avanza hacia la derecha hasta que llegues al edificio de The Raccoon Press. Entra y empuja la escalera para activar el panel eléctrico. Procede ahora a activar el interruptor para el protector contra el fuego. Se abrirá el cierre metálico. Sube por las escaleras y asiste al encuentro de Jill y Carlos. De nuevo tendrás que tomar una decisión, si te quedas escondido en la segunda planta recogerás la gema verde de Nemesis, si saltas por la ventana dirígete al restaurante.







CARLOS

Puedes encontrarte con él en dos sitios diferentes. Hagas lo que hagas no olvides recoger la manivela en la sala para salvar de la zona comercial. También debes llevarte la piedra verde, que estará en uno de los cuerpos del sótano del restaurante o en la segunda planta del edificio del periódico (si encuentras a Carlos en este lugar). En esta opción, sigue a Carlos al restaurante. Así te encontrarás con él y con Némesis. Llévate la piedra verde.

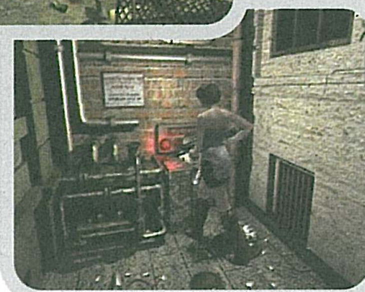








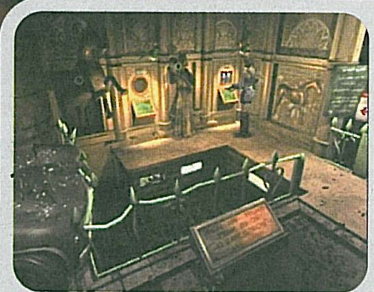






Cuando tengas la piedra verde y azul en tu poder, regresa a la puerta del City Hall. Ahora tendrás que colocar ambas piedras en el reloj que hay junto a la puerta y ésta se abrirá. Avanza y en la primera bifurcación gira a la izquierda. Continúa por ese camino y llegarás a un patio ajardinado, donde encontrarás algunas hierbas. Al final entrarás en la zona de la estación de Raccoon City. Salta una pequeña barricada y cerca de la zona en llamas verás un tranvía. Entra por la segunda puerta. En el cuadro de mandos verás que faltan el cable de energía, un fusible y la mezcla de aceite. Cuando Jill se dé la vuelta encontrará a dos miembros del equipo de mercenarios de Umbrella. Al pasar al otro vagón también verá a Carlos y todos se pondrán de acuerdo para poner en marcha el tranvía y alcanzar así la torre del Reloj. Ahora Jill tiene que reunir las piezas que faltan en el cuadro de mandos. Regresa sobre tus pasos hasta la zona ajardinada, continúa avanzando y cuando llegues a la bifurcación toma el camino de la derecha. No tardarás mucho en alcanzar la gasolinera. Utiliza la manivela para abrir el cierre metálico. Cuando la manivela esté rota ayúdate de la llave inglesa y el cierre se abrirá. Procede al armario junto a la caja registradora. Accederás a un panel. El objetivo es encender la luz roja sobre la letra que parpadea. Repite la operación tres veces y obtendrás un recipiente con aceite industrial. Después retírate de la zona. Esta vez en la bifurcación sigue el camino de la izquierda. Varios zombies reventarán un puerta. Liquídalos y entra en la pequeña plaza. Activa el interruptor que hay en la estatua de Michael Warren. Recibirás un Libro de Bronce. Regresa hasta la sala para salvar en la zona comercial (cerca del restaurante). Continúa avanzando, cruza el restaurante y al salir al otro lado dirige tus pasos hacia un rincón con una fuente. Introduce el libro sabio en el hueco a la derecha de la estatua con un cántaro. En el otro extremo saca la brújula de bronce. Ahora retorna a la estatua del alcalde e introduce allí la brújula para conse-



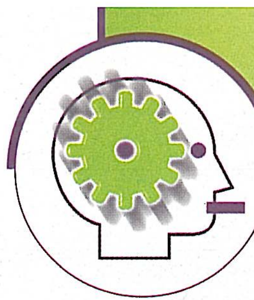












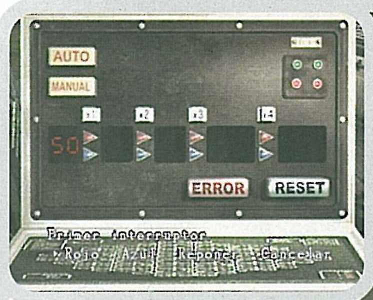


guir una batería. Esta se encuentra en el mismo lugar donde hallaste el mapa de la zona centro y a los parientes de los lickers. Sin más preámbulos acude a dicha área, pon la batería en el ascensor y desciende. Aquí sólo hay una puerta para entrar en la subestación eléctrica. Cuando estés dentro configura el transformador a modo manual y disponte a activar el transformador. Con 20 voltios (Rojo, Azul, Azul, Azul) abrirás la primera puerta y conseguirás el fusible. En la segunda apertura hay un arma (magnum/lanzagranadas). Después abre la segunda (Rojo, Rojo, Rojo, Azul). Cuando intentes coger cualquier item serás atacado por una horda de zombies. Ahora puedes salir por la puerta de emergencia o aumentar la potencia eléctrica para quemar a los zombies. En cualquiera de los casos serás víctima de los ataques de Nemesis. Sube por el ascensor y sál de la zona en obras a través de la puerta del pasillo donde hallaste el mapa de la zona centro. Dirígete hacia la izquierda a la habitación para salvar del garaje. Atraviesa el aparcamiento. Sigue avanzando hasta que te encuentres con una boca de incendios. Utiliza la llave inglesa para obtener la manguera. Retrocede unos pasos y sal por la puerta de la izquierda. Avanza por una serie de callejones hasta llegar a una zona incendiada.

Aquí continúa tu camino, escoge el callejón de la izquierda en la primera bifurcación y llegarás a una nueva boca de incendios. Al colocar ahí la manguera Jill apagará las llamas y podrá acceder a una nueva zona. Tendrás que pasar por dos puertas y encontrarás otra manivela.

Después sólo te queda una opción: entrar en un edificio. Tras una secuencia inspecciona la sala. Utiliza el mando de la tele y apunta el nombre que salga en pantalla (SAFSPRIN, ADRAVIL o AQUACURE). Esta será la contraseña que hay que introducir en el ordenador para abrir la puerta del almacén. Inspecciona las estanterías y coge el Aditivo para el Aceite. Abandona el edificio y emprende el camino hacia el tranvía. Al llegar al aparcamiento escucharás un temblor y el suelo se derrumbará bajo los pies de Jill. Tienes dos opciones, escalar o saltar al vacío. En la segunda te hallarás en un túnel. Bastará con llegar al otro extremo y subir por la escalera. Una vez fuera del aparcamiento, cuando llegues a la sala de salvar del área comercial, equipa en tu inventario todos los elementos necesarios (CABLE, FUSIBLE, ADITIVO y ACEITE). Ahora prosigue tu viaje. Al entrar en la zona ajardinada el suelo comenzará a temblar para finalmente hundirse bajo Jill, que dará con sus huesos en un túnel. Pero esta vez estará habitado por un gusano gigante. Esquívale para pulsar los dos interruptores que hacen bajar la escalera. En cuanto lo hayas conseguido sube y corre a toda prisa al tranvía. Instala todos los elementos para ponerlo en marcha. Carlos asumirá la responsabilidad de conducirlo. Una vez en funcionamiento surgirá el eterno enemigo de Jill, Nemesis. Vuelve al segundo vagón y liquida a la bestia. Después te encontrarás ante una nueva decisión. Los frenos están rotos y puedes saltar por la ventana o utilizar los de emergencia (CUADRO TRANVIA). En la biblioteca te encontrarás con Carlos. Inspecciona la sala y sal por la otra













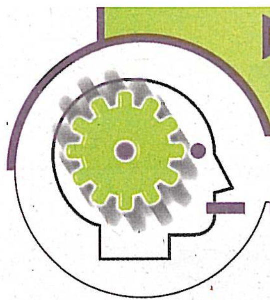
puerta. Accederás al vestíbulo principal. Sobre una mesa está el mapa de la Torre. A ambos lados de la escalera hay dos cajas de música. Por la puerta principal se sale al jardín, donde es posible encontrar algunas hierbas. La otra puerta conduce al comedor. A través de éste se puede llegar a la sala del piano. Por último llegarás a la capilla, una sala para salvar partida. Aquí encontrarás otra llave para la escalerilla que sube hasta la Torre del Reloj. Vuelve al vestíbulo principal y sube por las escaleras. Una puerta te conducirá al exterior, utiliza la llave en el plato ornamental de cobre y descenderá una escalerilla. Al subir te encontrarás en lo alto de la torre. Recoge en una estantería una herramienta de plata. En el otro extremo del recinto hallarás una caja de música con un puzzle. Tienes que pulsar los interruptores para que la melodía suene correctamente. Una de las posibles soluciones es esta: A - ARRIBA; B - ABAJO; C - ARRIBA; D - ARRIBA; E - ABAJO; F - ARRIBA. En el interruptor F aparecerá la opción tocar, así que ejecuta la melodía y obtendrás una llave con una cadena, la Cadena Chronos. Combínala en tu inventario con la llave de la Torre. Ahora disponte a abandonar el lugar. Nada más descender por la escalerilla te encontrarás con un viejo amigo, Nemesis. Puedes deslumbrarle con los focos o freirle con un cable de alta tensión. Después baja y











dirígete hacia la puerta verde que no se abría en la biblioteca. Un largo pasillo repleto de arañas te llevará a una sala con tres relojes. Hay tres estatuas, cada una con una bola: una de cristal, una de ámbar y una de obsidiana. Debes colocar las tres en cada uno de los relojes que hay en la sala para que el del medio marque las 12 horas en punto (si el reloj marca las 7:00: Obsidiana, Cristal y Ambar; con las 9:00: Obsidiana, Ambar y Cristal, y si marca las 5:00: Cristal, Obsidiana y Ambar). Cuando hayas resuelto el acertijo obtendrás la herramienta de oro. Combínala con la de plata y retorna a la sala del reloj en lo alto de la torre.

Coloca la herramienta en su lugar y el reloj emitirá una señal para que el helicóptero aterrice en el patio. Antes de dirigirte hacia allí, coge munición y reponedores de energía. Después del combate controlas a Carlos.

CARLOS

Ve hacia la sala de los tres relojes. En la parte trasera hay una salita, empuja la campa-



TRANVIA

Si eliges la primera opción, Jill aparecerá tendida junto al tranvía estrellado y al lado hallarás una habitación. Al entrar aparecerán zombies atravesando las llamas. Registra el cuadro torcido y hallarás la llave de la torre del reloj. La otra sala es una habitación para salvar partida. Después ve a la biblioteca. Con la segunda estarás en un patio ajardinado y encontrarás los objetos recorriendo las habitaciones en orden contrario a la primera opción.















na y ve hacia el hospital. Entra por la puerta de la derecha. Estás en una habitación para salvar. Procede a la siguiente sala. Aquí hallarás una grabadora, el mapa del hospital y un ascensor. Utiliza la grabadora y baja a la planta tres del sótano (puedes ir a cualquiera de las dos, aunque finalmente tendrás que visitar ambas). Recorre el pasillo y llegarás a una habitación: abre la otra puerta de la sala. En el laboratorio, llévate la Base Media y activa el interruptor que suministra corriente al tanque de cultivo. En el sintetizador de productos químicos introduce la base media. Activa el sintetizador y nivela los dos medidores a la mitad. Si no lo consigues sigue estos pasos: I - ACTIVADO, II - DESACTIVADO, III - ACTIVADO, A - ACTIVADO, B - DESACTIVADO. Con el Agente rojo de la vacuna abandona el laboratorio. Dirígete al ascensor. Ahora sube a la tercera planta y entra en la sala al final del pasillo. Recoge la llave de la enfermería al fondo de la habitación y vuelve al pasillo. Métete en el corredor de la derecha y entra en la primera habitación. La mano de uno de los doctores tiene un papel con un número. Apúntalo porque es una contraseña (104, 253 ó 325). Fíjate en dónde está situado un pequeño armario. Finalmente, ve a la enfermería. Sitúa el armario en la misma posición que ocupaba en la otra sala. Una vez hecho, un cuadro revelará una caja fuerte. Introduce la contraseña correcta y te llevarás la base azul de la vacuna. Desciende a la planta baja. Al abandonar el hospital todo saltará por los aires. Después apresúrate a la torre del reloj. Ve corriendo a la capilla para administrarle la vacuna a Jill.

JILL

Antes de abandonar la capilla incluye en tu inventario la ganzúa. Sal de la torre por donde lo hizo Carlos. Entra en la puerta que hay frente al callejón. Allí podrás recoger la llave de la puerta del parque. Una vez que te encuentres ya en el parque descubrirás unas escaleras



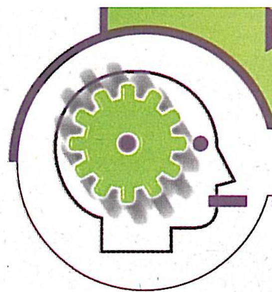








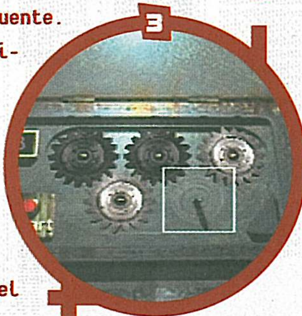




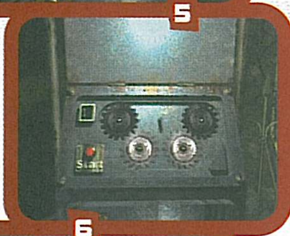


LA FUENTE

Tu objetivo en esta zona es vaciar el recinto de la fuente de agua. Para conseguirlo, primero activa el dispositivo que pone en funcionamiento el mecanismo de la fuente. Ahora, en tan sólo seis movimientos, tendrás que colocar los dos engranajes negros arriba y los blancos abajo. Sigue el orden de las pantallas para conseguirlo. Antes de meterte en el foso recoge el mapa del parque y algunas hierbas.









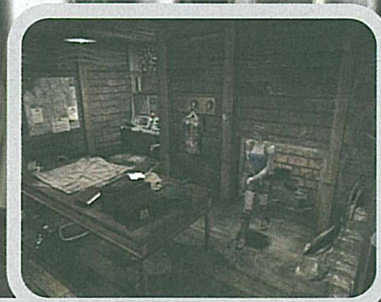
que descienden, en la parte derecha, y una puerta en la zona izquierda. Las escaleras te conducirán a una serie de caminos que terminan en la puerta trasera del parque cerrada con candado. Uno de los cadáveres que encuentres tiene una llave en sus manos. Después, a través de la otra puerta del principio, llegarás a una zona con una fuente (CUADRO FUENTE). Ahora introdúcete en el túnel y sube por una escalerilla al cementerio. No tardarás mucho en encontrar una puerta. Entra y llévate la barra de hierro antes de ir a la habitación para salvar por la otra puerta. Del baúl recoge el mechero y en la sala principal enciende los maderos que hay en la chimenea. Cuando el fuego los consuma, contemplarás que ha aparecido un agujero. Con la barra de hierro golpea los ladrillos y se abrirá un hueco lo bastante grande como para que Jill entre a una habitación secreta. Allí encontrarás la llave para la puerta trasera del parque. Finalmente, ve a la habitación de salvar y ármate hasta los dientes. En el cementerio te espera una gigantesca bestia que no te quedará más remedio que matar. Cuando lo consigas, vuelve al parque para dirigir tus pasos hacia la salida trasera. Antes de entrar por la puerta te recomiendo que grabes partida, porque después tendrás dos opciones que te conducirán a los dos finales diferentes. Al pasar al otro lado Nemesis aparecerá y tendrás dos opciones, empujarlo o saltar.

EPILOGO 1

Jill empuja a Nemesis y se introduce corriendo en una fábrica abandonada. En un largo corredor sólo hay una puerta abierta. Allí encontrarás a Carlos. Inspecciona el lugar para coger la llave de instalaciones. Pasa a la siguiente habitación. Verás que el camino está bloqueado por chorros de gas. Tendrás que pulsar los interruptores en orden para llegar hasta el cuadro de mandos al final de la sala. Procede de la siguiente forma: dirígete a la sección de la derecha, pulsa el interruptor, pulsa el siguiente y el siguiente. Vuelve a pulsar el primer interruptor. Ahora ve hacia el otro lado de la sala. Hay dos interruptores más. Pulsa el primero, luego el se-









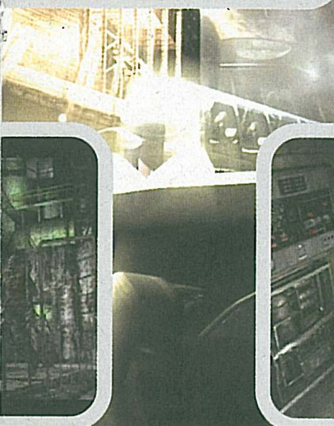




gundo y vuelve al primer interruptor del otro lado. Pulsa los dos siguientes en orden y accederás al panel de control. Abandona la estancia, la sala para salvar y, en el pasillo, entra por la primera puerta de la izquierda. Podrás recoger un disco de sistema y, junto a la puerta, el mapa de la fábrica. También verás que hay un ascensor por el que puedes descender al sótano. Una vez abajo baja por unos peldaños. Al salir por la puerta entrarás en una zona del alcantarillado. Avanza para llegar a la habitación para salvar de la planta baja. Aquí hay una muestra de agua, cógela. Sal por la otra puerta, baja por las escaleras e introduce la muestra de agua en la máquina que probará si está contaminada o no. Aquí viene un nuevo puzzle (CUADRO MUESTRA DE AGUA). Antes de abandonar la sala, mete la llave instal. en la máquina que hay al fondo a la derecha. Ahora, en la habitación para salvar, asegúrate de coger el disco de sistema, armamento y material para recuperar energía. Después sube a la primera planta. Nada más salir del ascensor ve a la puerta de la izquierda. Introduce el disco de sistema en el panel de la pared. Se abrirá una puerta y de nuevo te enfrentarás a Nemesis. Lo mejor es dejarle K.O. y disparar a las tuberías para que el líquido caiga sobre él. Repite la operación hasta que la bestia muera. Una secuencia te mostrará dónde obtener una tarjeta de Umbrella. Cógela para introducirla en el dispositivo que hay junto a la puerta,

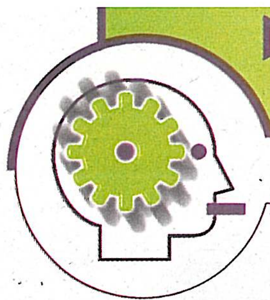






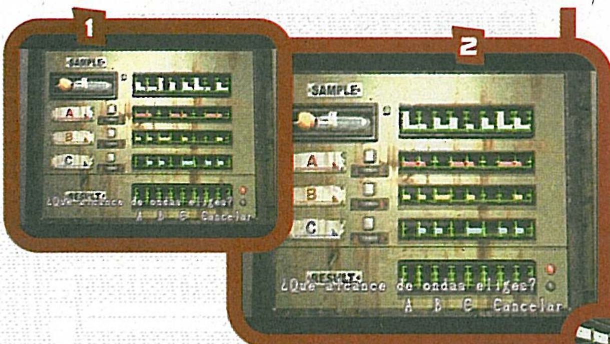






SUPER trucos

que se desbloqueará permitiendo salir a Jill. Dirige tus pasos a la habitación de salvar de esta planta y pasa a la sala con los chorros de gas. Aquí hay un ascensor. Utiliza la tarjeta de Umbrella y desciende. Allí encontrarás un pasillo y al final el armario que contiene el lanzacohetes. Tienes que utilizar la llave y el arma sera tuya. Vuelve a subir. Cuando salgas al pasillo principal busca la puerta bloqueada por un cierre metálico. Utiliza la tarjeta de Umbrella y así podrás entrar. Ten cuidado, ya que hay unos *zombies* esperando al otro lado. Avanza y llegarás a una sala donde recibirás un mensaje de Carlos y después puedes recoger un radar portátil. Se confirmará el ataque del misil. Desciende por la escalerilla, liquida a todo lo que se interponga en tu camino y avanza por el exterior hasta entrar en la zona donde se encuentra el cañón de rayos. Primero activa el sistema en la máquina que hay al fondo de la sala. Después comienza a activar las tres baterías pero en orden, del 1 al 3. Haz todo lo posible para que Nemesis se sitúe enfrente del cañón. Cuando este le fulmine tendrás dos opciones que no afectan al final. Abandona el lugar y desciende por el ascensor.



MUESTRA DE AGUA

Debes colocar las tres filas A, B y C de forma que sus líneas compongan la misma figura que el diagrama blanco superior. Nosotros hemos hallados dos posibilidades. PANTALLA 1: A derecha una vez, B derecha 3 veces, C izquierda 3 veces. PANTALLA 2: A izquierda una vez, B izquierda 2 veces, C derecha 2 veces. Una vez que hayas conseguido resolver el puzzle, la máquina certificará que el agua no está contaminada y desactivará el sistema de seguridad.















EPILOGO 2

Jill salta por el puente y cae junto a la entrada de una alcantarilla. Sube por la escalerilla y entra en la sala para salvar por el pasillo que hay más cerca. Recoge la muestra de agua. Sal por la otra puerta, baja por las escaleras y repite los pasos del primer epílogo para resolver el puzzle con la muestra de agua. Vuelve a la alcantarilla y sube a la primera planta. Recoge el disco de sistema y el mapa de la fábrica abandonada. Sal y entra por la puerta al fondo del pasillo. Estás en una habitación para salvar partida. Llévate la llave instal. y entra a la sala con chorros de vapor. Sigue la estrategia del primer epílogo. Tras activar la energía del sistema de seguridad, regresa a las alcantarillas. En la sala donde realizaste la prueba a la muestra de agua, pon la llave instal. en una máquina a la derecha. Así podrá abrir el armario donde se oculta el lanzacohetes. Vuelve arriba, asegúrate de ir bien armado y de llevar el disco de sistema. Después métete en la puerta que hay a la izquierda del ascensor por el que has subido. Introduce el disco de sistema y termina con Nemesis como en el primer final. Recoge la tarjeta de Umbrella y utilízala para salir. Si quieres obtener el lanzacohetes ve a la habitación con los chorros de vapor y con la tarjeta de Umbrella podrás usar el ascensor que hay allí. Una vez abajo, avanza por el pasillo y encontrarás un armario. Abrelo con la llave y tendrás el arma. Ahora encamina tus pasos hacia la puerta con el cierre metálico donde viste por última vez a Nicholai. Podrás desbloquearla con la tarjeta de Umbrella. Entra y recoge el receptor de radar portátil. Entonces aparecerá Nicholai. Tendrás dos opciones, negociar con él, o enfrentarte. Si te enfrentas, asegúrate de tener en tu poder el lanzacohetes para que Nicholai no tenga ninguna oportunidad de huir. Aparecerá Carlos en escena. Después abandona la habitación, aprovecha para salvar y vuelve a entrar. Desciende por la escalerilla y liquida a Nemesis como en el primer epílogo. THE END.



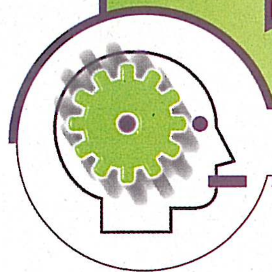










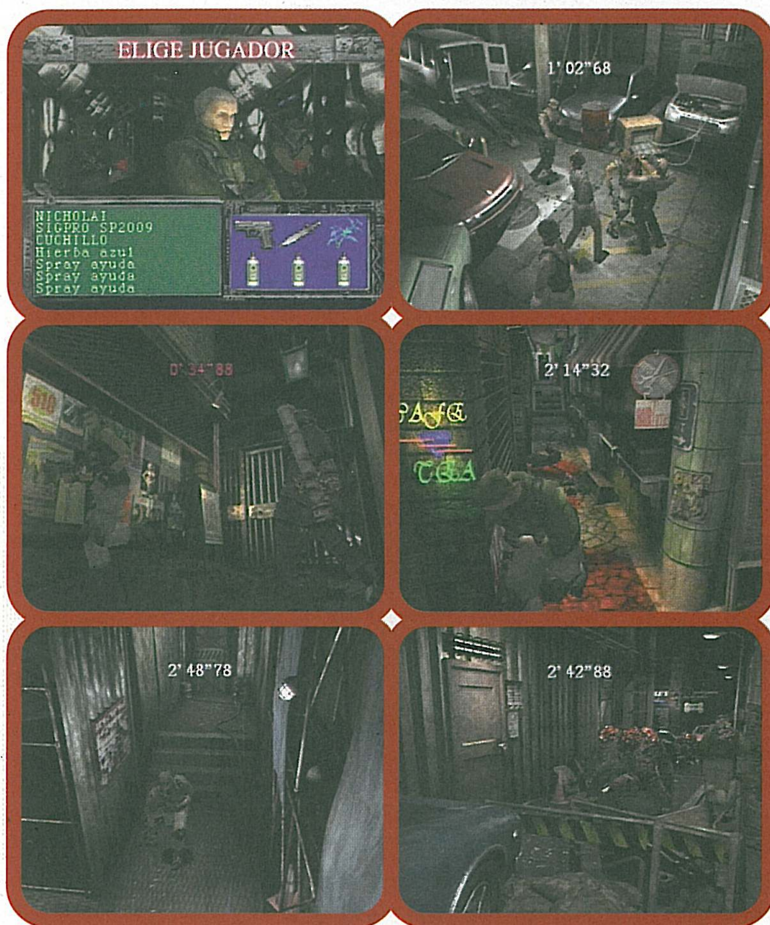


JUEGO de los MERCENARIOS

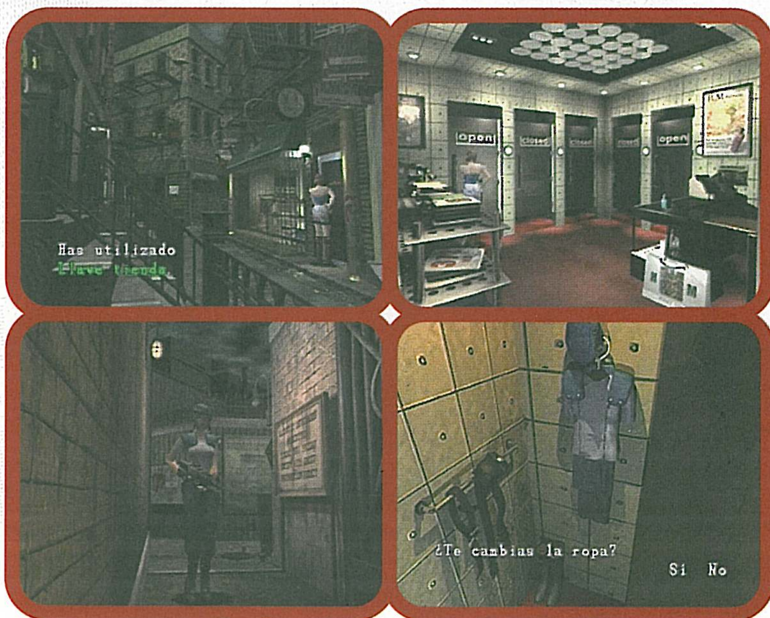
Cuando termines el juego en cualquier nivel de dificultad, serás recompensado con el juego de Los Mercenarios. Puedes elegir entre tres personajes, lo que variará el nivel de dificultad, ya que cada uno cuenta con un inventario completamente diferente. El objetivo en The Mercenaries es llegar sano y salvo al almacén donde comienza Jill en Resident Evil 3 y sin agotar los dos minutos que concede el juego en un principio. Para obtener segundos extra debes liquidar a todo tipo de bichos y también salvar a los seis civiles que están distribuidos por el camino. Para ayudarles tienes que llegar a tiempo porque de otra forma perecerán. Para colmo te enfrentarás con Nemesis tres veces, en una de ellas contra dos de estos seres, que hará todo lo posible para que no alcances tu destino. Dependiendo de como lo hayas hecho serás recompensado con dinero, y con él podrás comprar armas con munición infinita y, lo mejor de todo, munición infinita para todas las armas. Una vez hecha la compra podrás utilizar lo que hayas adquirido para que Resident Evil 3 se convierta en un agradable paseo.

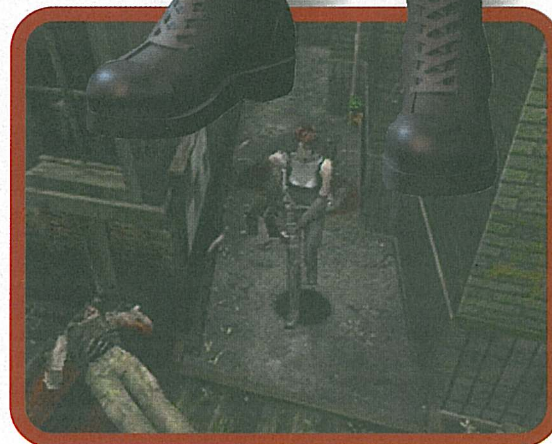
SECRETOS

Resident Evil 3 también oculta otros extras. Para obtener los 5 trajes que se ocultan en la *boutique* tienes que terminar el juego con un *ranking* A. El número de trajes dismunuirá dependiendo del ranking adquirido (A, B, C, D, E). Después de salvar partida, comienza a jugar y mira en el baúl para encontrar la llave que abre la *boutique*. También es posible obtener el diario de Jill si obtienes los 30 archivos del juego en un orden determinado, en el que se explicará algún que otro secretillo del argumento de la saga. Por último, terminando el juego en modo difícil, obtendrás 1 de los ocho epílogos que atesora. Acabando 8 veces los tendrás todos.


ELIGE JUGADOR
NICHOLAI
SIGPRO SP2009
CUCHILLO
Hierba azul
Spray ayuda
Spray ayuda
Spray ayuda
1'02"68
2'14"32
2'48"78
2'42"88




Has utilizado
open
closed
open
¿Te cambias la ropa?
Si No





REDACCION: A. DREAMER
EDICION: JOSE LUIS DEL CARPIO
DISEÑO GRAFICO: T. J. PEREZ ROSADO